

Semiótica y diseño: apuntes para una definición de edición en los productos audiovisuales digitales

Semiotics and design: notes for a definition of edition in digital audiovisual products

Resumen:

El objetivo de las siguientes páginas es establecer una conexión entre proyectualidad y la forma lógica de la abducción en el ámbito de la producción audiovisual en formato digital. En este sentido, a partir de una revisión de la teoría epistémica y cognoscitiva de Charles Sanders Peirce, se define la edición de video en tanto proyecto de montaje de un objeto audiovisual digital. Según una propuesta que podríamos definir como proyectualidad icónica, se rescata la naturaleza cinética y activa de la forma lógica de la abducción. Por su capacidad de conectar aspectos hasta entonces inesperadamente relacionables, la abducción puede habilitar la construcción de razonamientos eficaces así como estrategias de diseño innovadoras.

Palabras claves: Abducción, cinético, ícono, poiesis, proyectualidad.

Abstract:

The purpose of the following pages is to establish a connection between projectuality and the logical form of abduction in the field of audiovisual production in digital format. In this sense, based on a review of the epistemic and cognitive theory of Charles Sanders Peirce, video editing is defined as an assembly's project of a digital audiovisual object. According to a proposal that we could define as iconic projectuality, the kinetic and active nature of the logical form of abduction is rescued. By its ability to connect previously unrelated aspects, abduction can enable the construction of effective reasoning as well as innovative design strategies.

Keywords: Abduction, kinetic, icon, poiesis, projectuality.

Cristina Voto

Universidad de Buenos Aires

Universidad Nacional de

Tres de Febrero

crivoto@gmail.com

Enviado: 22-10-2016

Aceptado: 26-04-2017

Publicado: 18-03-2017

Imagen: Leonardo Jimenez.

1. Premisa metodológica: volver atrás para ir hacia adelante

La palabra “proyectar” procede del latín *pro-jectus*, es decir, lanzar hacia adelante. La misma idea cinética se encuentra en otro concepto relacionado con el término *poiesis*: del griego *poiein*, que significa crear algo mediante una *techné* –una cierta regla del hacer– y una estética. Manteniendo presentes estos dos conceptos, a continuación, se buscará demostrar que el proyecto y el valor proyectual pueden pensarse en tanto forma particular de “hacer hacia el futuro”.

Ya Sócrates, en el *Simposium*, se había relacionado con la *poiesis* definiéndola como acción “desde el no-ser hasta el ser”, es decir, como un movimiento demiúrgico desde el mundo de las ideas hasta el mundo común. Luego Aristóteles recupera la misma propuesta cinética confrontando, dentro de las clases de los saberes prácticos, la *poiesis* con la *praxis*. Para la adquisición del conocimiento, el filósofo reconoce saberes teoréticos, –aquellos que tienen como finalidad misma el saber– y saberes prácticos. Entre éstos últimos, la *poiesis* es caracterizada en tanto génesis cinética, una creación que –a partir de un objeto exterior y por medio de un movimiento y una determinada *techné*– puede llevar a un conocimiento. La *praxis*, por otro lado, concierne los saberes prácticos del obrar, como acción encaminada hacia un fin. Puede entonces afirmarse que si la *praxis* se agota, se concluye, valorando su aspecto terminal; la *poiesis* sigue el movimiento del conocimiento, valorando su aspecto cinético y activo. Es exactamente esta dimensión de la *poiesis* la que lo proyectual puede subrayar eficazmente tanto a nivel teórico como metodológico.

Cohientemente con lo planteado, el rasgo más discutible y discutido de lo proyectual, su significación parcial (Sarquis, 2010, p. 214), es el aspecto más valorizado en estas páginas. Aquí el proyecto es analizado, en tanto, hipótesis que, a partir de unas premisas, puede funcionar en una situación problemática, en un diálogo entre conocimientos disponibles para el proyectista y otros en potencia. Este rasgo potencial toma forma gracias a la abducción, un movimiento lógico que habilita la introducción de una idea nueva ahí donde es necesario. Por ello, el proyecto se produce con la puesta en relación de aspectos hasta entonces separados (Guerra, 2000).

La abducción es el movimiento que permite esa puesta en relación con la que deviene posible conectar categorías, situaciones, saberes que parecen, en una primera mirada, lejanos. Puede definirse como destello de comprensión, un saltar por encima de lo sabido, un primer paso del razonamiento científico, ya que su movimiento permite una

evaluación de las hipótesis aplicables a un fenómeno, tal como nos recuerda Charles Sanders Peirce. No por casualidad la etimología de la palabra “abducción” refleja estos mismos rasgos conectivos, procede del latín *ab-ducere*: *ab*, desde lejos y *ducere*, conducir. Es decir, llevar algo novedoso a un lugar. En palabras de Peirce:

La abducción es un tipo de inferencia que se caracteriza por su probabilidad: la conclusión que se alcanza es siempre conjetural, es sólo probable, pero al investigador le parece del todo plausible. Es esa plausibilidad, ese carácter intuitivo donde radica su validez y no en su efectiva probabilidad que tiene sólo una influencia indirecta (CP 2.102)¹

En este mismo sentido, pensando en una situación concreta de diseño, puede afirmarse que el proyecto interpreta y conecta el deseo de, al menos, dos sujetos (Bonfantini, 1990). Esa movilidad del diseño, su dimensión cinética, deviene un posible aspecto por medio del que tensar una línea entre deseo y abducción, una conexión reconstruida en el análisis que sigue a partir de una mirada semiótica con la que recortar la proyectualidad audiovisual digital.

2. Abducción, conocimiento y acción proyectual.

Se considera al montaje la ordenación narrativa y rítmica de los elementos de audio y video de un texto audiovisual según una idea y una dinámica determinada. En este sentido, puede pensarse en la edición audiovisual como proceso donde se actúa el proyecto del montaje. Se distinguen dos tipos de edición, la lineal² y la no-lineal³, enfocando la mirada en la segunda tipología, se analizarán la dimensión de lo proyectual en la creación de textos audiovisuales que utilicen software de edición de video no-lineales.

Para el análisis de estos objetos, se recupera la posición teórica de Charles Sanders Peirce (1958), quien define la abducción cual forma lógica, una de las formas de inferencia posible entre las otras – inducción y deducción –, aquella que funciona de forma hipotética. Hay un fragmento, en su vasta producción, que enfoca cuál puede ser la lógica para el análisis de las relaciones entre semiótica y proyecto según la misma perspectiva que se está buscando:

¹ Para las citas de los *Collected Papers* de Charles Sanders Peirce (1958) se utiliza la convención aceptada internacionalmente: CP volumen. párrafo.

² La edición lineal es la que se ha utilizado tanto en el cine como en el video analógico. Esta forma de edición no permite cortar un frame de forma libre ya que sigue de forma secuencial de la materia audiovisual.

³ La edición no lineal es la utilizada por la tecnología digital. Esta forma de edición permite ordenar los frames en el orden deseado.

Lógica, en su sentido general sólo es, como creo haber mostrado, otro nombre para la Semiótica, (*{sêmeiōtiké}*), la doctrina “cuasi-necesaria”, o formal, de los signos. Al describir la doctrina como cuasi-necesaria, o formal, quiero decir que observamos las características de tales signos como los conocemos, y de tal observación, por medio de un proceso que no me opongo a llamar Abstracción, somos llevados a afirmaciones, eminentemente falibles y, por lo tanto, en un sentido de ninguna manera necesarias, sobre lo que han de ser las características de todos los signos usados por una inteligencia “científica”, es decir, por una inteligencia capaz de aprender mediante la experiencia. (CP 2.227, comillas en el original)

“Afirmaciones, eminentemente falibles” son, en el lenguaje de Peirce, las derivaciones que, a partir de otros signos y según el movimiento de la abducción, establecen un salto relacional dando vida a una conclusión que no depende estrictamente de las premisas. Siguiendo con Peirce, se puede considerar a la abducción como aquella forma cinética de razonamiento que, una vez verificada, puede servir de base para otro movimiento necesario al conocimiento: la inducción. Parafraseando su propuesta, se entiende por abducción la forma lógica de razonamiento susceptible de acrecentar el conocimiento, allá adonde la inducción lo generaliza y la deducción lo cristaliza. En esta perspectiva, entender la abducción como propuesta lógica subraya no sólo su matriz analítica, sino también, el carácter activo y cinético de su efecto de sentido. Usando las palabras del semiótico Umberto Eco podríamos decir que el razonar abductivo es el “razonar del detective”, donde se relacionan diversos indicios dentro de una hipótesis potencialmente válida.

Seguimos con el mismo fragmento de Peirce:

En cuanto a ese proceso de abstracción, es en sí mismo un modo de observación. El común de la gente reconoce perfectamente la facultad que yo llamo “observación abstractiva”, pero las teorías de los filósofos a veces le dejan poco espacio. Es una experiencia familiar a cualquier ser humano desear algo más allá de sus posibilidades presentes, y acompañar tal deseo con la pregunta: ¿Desearía tal cosa de igual manera si tuviera los medios suficientes para lograrla? Para responder a esta pregunta sondea su corazón, y al hacerlo emplea lo que denominó “observación abstractiva”. Hace en su imaginación una especie de esqueleto diagramático, o boceto a grandes líneas, de sí mismo, considera qué modificaciones requiere que se hagan en tal cuadro el estado hipotético de cosas, y luego lo examina, es decir, observa lo que ha imaginado para ver si se discierne allí el mismo deseo ardiente. (CP 2.227, comillas en el original)

En la propuesta teórica peirciana la “observación abstractiva” es aquel proceso proyectual donde el sujeto, por consecuencia de un deseo, construye un modelo semiótico del objetivo que quiere alcanzar: un modelo del estado de las cosas y de los cambios que debería actuar para lograr ese deseo. Es interesante entender el carácter cotidiano de esta predisposición humana: deseamos algo y hacemos una observación abstractiva de las medidas que tenemos para obtenerlo, de la intensidad con la cual lo queremos. El sujeto confronta su deseo con la acción necesaria a realizarlo tal y como sucede con el diseño de proyectos.

La teoría cognitiva de Peirce resulta además útil para otro aspecto conceptual, esta vez más epistémico: su posición contra el intuicionismo de matriz cartesiana. Según el intuicionismo existirían conocimientos inciertos que surgen desde razonamientos por inferencias, y verdades indudables por sí mismas. Estas verdades ciertas, las intuiciones, serían aquellas que dan prueba de una relación especular entre un sujeto cognoscente y una realidad conocida.

Peirce rechaza la idea de conocimiento como puro reflejo poniendo su atención en el sujeto: si para Descartes la existencia de las leyes matemáticas o de Dios son verdades indudables por evidencia absoluta, para el semiótico la convicción individual no es garantía de la verdad de tal convicción. De hecho, ¿cómo explicar que diferentes personas estén convencidas de verdades entre ellas inconciliables? Según Peirce, no tenemos la capacidad intuitiva para distinguir entre verdades y conocimientos mediados por otros conocimientos. O sea, ¿por qué hablar de intuición si no hay prueba de su existencia? Y además, admitiendo por un momento que existen verdades ciertas, sin inferencias, ¿sería posible distinguir estas cogniciones no mediadas, ya que siempre están determinadas por cogniciones previas? Parecería que no. Sólo si se piensa en el caso de los testimonios deviene fácil reconocer cómo, con frecuencia, los testigos no pueden distinguir lo que vieron de lo que han inferido.

La cuestión central de esta posición parece avanzar hacia un esquema de proyectualidad intrínseco no sólo a la semiótica cognitiva sino también a la manera de entender lo que nos rodea. Según este esquema, toda acción –también la más esencial y corriente como la sensación– es una representación de las impresiones que nos llegan desde los estímulos de los centros nerviosos. Tal como los experimentos de la psicología de la percepción demuestran –piénsese en particular modo a los trabajos del oftalmólogo Ames Jr Adelbert (1935-1947), a los estudios de Francisco Varela, Evan Thompson y Eleanor Rosch (1991) y a las investigaciones de Gaetano Kanizsa (1991)–, resulta evidente que el conocimiento de

los datos externos siempre es mediado por un proceso inferencial que selecciona ciertas propiedades del estímulo y, a través de una reflexión con lo conocido por la experiencia, se formula un juicio perceptivo (Peirce, 1958).

Normalmente no nos damos cuenta de todo este razonamiento que funciona por mediación de inferencias y que es sustancialmente automático. Una vez que desde las inferencias pasamos a los juicios, cada acción mental será el resultado de un proceso inferencial a partir del que seguirá una representación mental de lo que está pasando. En este sentido, ese proceso de inferencias, se encuentra en la misma base del movimiento que conduce hacia un nuevo conocimiento. Es decir que la diferencia epistemológica y fundamental entre percepción e hipótesis científica tiene que ver con la forma proyectual habilitada durante la reconstrucción de la regla con la que explicar las ocurrencias particulares.

3. Los iconos proyectuales

A partir del famoso sintagma de Guy Debord "la sociedad del espectáculo" (1967), la sociedad contemporánea se caracteriza por una actitud compulsiva hacia todo lo que es visual, representativo, icónico y, por supuesto, espectacular. Resulta claro entender que las imágenes hacen surgir, siempre, reacciones en quienes las miran. Sin embargo, ellas parecen tener cierto estatuto ontológico y, a veces, nos hacen olvidar que lo real siempre es un efecto de sentido. Las acciones mentales tales como las sensaciones y las percepciones, en este sentido, pueden ser leídas cual fruto de representaciones de deseos adentro de un proceso inferencial que caracteriza nuestro estar en el mundo. Una especie de Dasein de memoria heideggeriana ([1927] 1997), por el cual puede afirmarse que no existe conocimiento previo de un objeto sin que haya habido primero la interpretación de un deseo en el mundo: el Dasein, el estar-en-el-mundo, como punto de encuentro entre diseño y deseo.

Afirma Peirce:

Los elementos de todo concepto entran en el pensamiento lógico por la puerta de la percepción y salen por la puerta de la acción motivada; y todo lo que no pueda enseñar su pasaporte en ambas puertashadeserdetenidocomonoautorizadoporlarazón.(CP5.212)

Piénsese en la razón humana como el trazo de una trayectoria, imagínese las extremidades ocupadas por la percepción y la acción, dentro de estas puntas se encontrarán las representaciones mentales, como lugar de mediación de las dos extremidades. Según esta propuesta, habrá un

movimiento de consideración de las premisas inferidas hacia un diseño que, ofreciendo una conclusión local –o sea localmente construida–, sugiere una posible conclusión o una de las posibles conclusiones. Es entonces que puede pensarse en una dimensión en progreso de la relación sujeto-mundo: una relación que tiene su centro en la abducción como momento creativo, cuyo rasgo principal será la predisposición hacia nuevos conocimientos de los fenómenos que habitamos y que habitan el mundo. A partir de aquí surgirán nuevas ideas y teorías, que luego serán sistematizadas gracias a los razonamientos inductivos y deductivos. Es por esto que puede decirse que las representaciones mentales tienen potencialidad cognoscitiva, porque su carácter icónico construye relaciones gracias a la fuerza turística de la abducción en tanto forma lógica y cinética de razonamiento. El razonamiento abductivo conecta ámbitos hasta entonces separados, y Peirce no es el único que subraya esta característica relaciona con la naturaleza icónica de la abducción, también los estudios de álgebra y la teoría de los conjuntos marcan esta misma forma de hallazgo que tienen las representaciones, e incluso pensadores tan lejanos entre ellos, como Gilles Deleuze (1981, 1983, 1985) y Edward Tufte (1983, 1990, 1997), analizaron esta relación.

Por naturaleza icónica de la abducción se entiende que, en el marco de todos los proyectos que emplean dicha forma lógica, los iconos hacen sentido como realizaciones no estrictamente vinculadas con los códigos culturales y sociales –como en el caso de los símbolos– pero tampoco están vinculados con la necesidad del índice –utilizando una vez más la terminología peirceana–. Es decir, el ícono puede relacionarse independientemente de convenciones o de relaciones de causa y efecto ya que se establece en la base de una construcción perceptiva, en una relación de semejanza. Ésta surge por inferencias y solicita la producción de inferencias, porque encarna el papel del conocimiento lógicamente posible, originando hipótesis de interpretaciones innovadoras y no necesariamente vinculadas con la realidad en análisis. Es en esta perspectiva que se afirma que los iconos pueden contribuir a relacionar elementos hasta aquel momento sin necesaria conexión, porque dan vida a una inferencia que por definición acrecienta el conocimiento, es decir, la abducción.

4. El montaje abductivo

Pero ¿en qué sentido puede relacionarse la forma lógica de la abducción con el problema de la proyectualidad en los productos audiovisuales? Piénsese en la escritura por ideogramas, Jean-Eduardo Cirlot, en su Diccionario de símbolos (1992) los define como:

Representaciones gráficas —incididas, pintadas, dibujadas, etc. — de ideas o cosa mediante una reducción a los elementos esenciales que las pueden sugerir. (p. 247).

Siguiendo esta definición, los ideogramas serían representaciones que pueden mediar entre lo icónico y lo simbólico porque acercan significados que, si bien están lejanos entre ellos, son asimilables en el sistema simbólico, luego convencional, de la lengua. En este mismo sentido, en su escrito *La forma del cine* (2006), el director Sergei Eisenstein apasionado de cultura china, escribe:

La imagen fílmica no puede ser nunca una inflexible letra del alfabeto sino que siempre debe permanecer como un ideograma de significado múltiple. Y puede ser leída sólo en yuxtaposición, de la misma manera que un ideograma adquiere su importancia, significado, y aun su pronunciación (en ocasión diametralmente opuestos) únicamente cuando se combina con una lectura separadamente o un pequeño significado -un indicador para la lectura exacta- colocado junto al jeroglífico básico. (Eisenstein, 2006, p. 66)

La percepción, como fue analizado en los párrafos anteriores, es un hecho inferencial. Entre las distintas tipologías de inferencia hay una particular, la abducción, que permite un acrecimiento de los saberes y que es considerable como eficaz en las cuestiones proyectuales, justamente por las características definidas como cinéticas. Siguiendo con el planteo, a partir de la propuesta teórica de Peirce (1958), se considera el ícono como forma de la abducción, porque los iconos, en tanto, signos desvinculados de nexos de necesidad o de códigos culturales, tienen un potencial abductivo. De hecho, tipologías de iconos son los bocetos, los guiones gráficos y los dibujos, es decir, herramientas para el proyecto y la proyectación. Si se enfoca, en el ámbito de los productos audiovisuales, la cuestión proyectual a partir de su forma icónica, puede pensarse al montaje audiovisual en formato digital en tanto producto de una acción abductiva.

El montaje de un texto audiovisual es el elemento que relaciona la percepción con el ritmo de la narración. En esta fase de la hilera productiva audiovisual, el material, una vez que toma forma, es revisado, analizado y luego recompuesto según las exigencias narrativas, estructurales, rítmicas y expresivas. Por esto, para definir aquello que es el montaje, se necesita también una especificación más técnica, a través de la cual deviene posible distinguir tres diferentes fases que -utilizando la terminología anglosajona- denomino como la del rough cut, del compositing y del final cut; es decir:

- un pre-montaje o primer corte, cual primer mapeo del material en tanto instancia meta-proyectual; a la que sigue
- una elaboración compositiva del material seleccionado, como momento más estrictamente proyectual y; por último
- una fase abductiva que, siendo más vinculada a la instancia del producto por ser una posible versión final, necesita de la fruición del espectador para su activación y circulación.

A partir del producto, el ciclo puede empezar una vez más: la fruición del espectador deviene entonces inferencia que activa un movimiento abductivo cuya naturaleza es icónica y procesal...y así de vuelta sigue el ciclo.

A lo largo de su actividad artística, Eisenstein (2006) experimentó al máximo la potencialidad de aquel nuevo medio, el cine. Además, quiso evaluar su alcance cultural e ideológico cuestionándose acerca de la fruición del espectador durante la fase de construcción del proyecto, más allá de la demanda de entretenimiento y propaganda que el cine de esa época repetidamente buscaba.

La propuesta estética y ética de Eisenstein era la de trabajar con y para el proceso perceptivo, aquel que se activa ya desde la fruición de la imagen cinematográfica y que pasa por la interpretación del montaje y el carácter narrativo del texto. En la construcción de la imagen y el cuadro, los objetos filmados mantenían su estética realista pero la dialéctica entre ellos podía hacer pedazos la realidad y generar el éxtasis deseable para la fruición es decir, el ex-stasis o sea, la superación de lo propioceptivo como condición necesaria para la comprensión e interpretación activa y consciente. Tal y como afirma en sus escritos, hablando sobre los grabados de Giovanni Battista Piranesi -arquitecto del siglo XVIII-:

La realidad figurativa de la perspectiva, la representación realista de los propios objetos, nunca son transgredidas. La demencia radica tan sólo en el amontonamiento, en las confrontaciones que causan la explosión de los propios fundamentos de su "virtualidad" usual, que los agrupan en un sistema de arcos que salen sucesivamente "fuera de sí mismos", vomitando nuevos arcos desde sus entrañas; de sistemas de escaleras que explotan en el vuelo de nuevos tramos; de bóvedas surgidas una de otra y que prolongan sus impulsos hacia el infinito. Ahora es fácil ver cuál será (o sería) el paso siguiente: lo que debe explotar...es

la figuración de los objetos. La piedra ya no es una piedra, sino un sistema de intersecciones de ángulos y de superficies; la base geométrica de sus formas ha hecho explosión en el juego complejo de éstas. (Eisenstein, 1984, p. 32)

Lo que quiere decir Eisenstein es que, combinando los elementos proyectuales, en los grabados surge una idea de los objetos que, dejando de lado su significación convencional y simbólica, toma vida en su potencialidad icónica. De hecho, hablando del montaje, afirma: “el método del montaje es evidente: el juego de tomas detalladas yuxtapuestas, que en sí mismas son inmutables y aún sin relación entre ellas, pero de las que está creada la imagen del todo” (Eisenstein, 2006, p. 213). Como si desde la combinación de varias imágenes se pasara a una nueva figuración conceptual, combinando juntamente el trabajo inferencial del espectador con la calidad y la potencialidad misma de las imágenes. Hay otra cuestión a señalar en el discurso teórico planteado: en el proyecto de Eisenstein el montaje sería más icono de icono que icono sencillo, es decir, imágenes que reproducen objetos reales y que, gracias a su ordenación rítmica, crean una síntesis innovadora, conquistando así nuevos espacios en el imaginario de quienes las utilizan y gozan de su fruición. Y la aclaración es útil porque es a partir de este exacto punto de búsqueda extática que puede marcarse una sutil distinción entre proyectualidad audiovisual en analógico y en digital.

En el caso del producto audiovisual digital la cuestión inferencial se pone más evidentemente dentro de la configuración de la forma expresiva, es decir en las configuraciones expresivas de los pixel que son utilizados para su materialidad. Ahora, el aspecto icónico de las imágenes digitales no sólo se refiere a la construcción ideológico-narrativa del montaje, sino también al carácter específico de la edición, que en el segundo apartado se ha definido como proyectual. De hecho, la edición tiene que ver con ese proceso que, por medio de un software, construye no sólo el cuadro sino también ciertos aspectos compositivos –cuando es necesario– gracias al *compositing*, es decir, la edición puede incluso construir los iconos que luego darán vida a la ordenación narrativa y rítmica de los elementos de audio y video: el montaje. En esta tipología de imagen podemos hablar de una posibilidad inferencial expresiva que surge primero de su propia condición proyectual –la posibilidad del código binario– y después de su ordenación narrativa y textual. Por ello, puede decirse que la imagen digital conserva su carácter icónico tanto en su configuración binaria como en su utilización expresiva.

5. Conclusión

Recorriendo el camino analítico hasta ahora planteado, se ha hablado de poiesis y de su relación con lo proyectual en razón de una conexión teórica y metodológica. Para verificar esta conexión, se han puesto en relación propuestas de la semiótica de la percepción, inferencias lógicas y epistemología del diseño, para un análisis de la proyectualidad audiovisual que utilice al digital como formato. De esta primera etapa, pudo establecerse un punto a partir del que rescatar el carácter inferencial de lo perceptivo por medio de una vinculación entre el aspecto icónico de las imágenes y la forma lógica de la abducción. De ahí, se ha valorado la potencialidad proyectual de la forma digital audiovisual pensando en el aspecto procesal del montaje: la edición. En este sentido, pudo hablarse de una dimensión peculiar para los audiovisuales digitales más atenta a la dimensión activa, a la acción con la que dar espacio al proceso antes que al sistema.

Por todas estas motivaciones puede afirmarse que, con la actual proliferación de textualidades digitales, nos estamos enfrentando a imágenes que suman a su dimensión icónica una intrínseca potencialidad proyectual. La imagen digital no adquiere sentido sólo por su naturaleza abductiva, sino también por la práctica abductiva que la valora: la práctica proyectual que el software de edición no-lineal posibilita y dispone. O dicho de otra manera, las posibilidades de diseño dispuestas por el software tendrán efectos de sentido durante el proceso de edición y, finalmente, en el montaje. Por esta razón podemos afirmar que las imágenes digitales son conjuntamente iconos y actos.

Es a la luz de esta perspectiva que puede hablarse de acción proyectual en la edición digital: las imágenes siguen perviviendo extáticamente en su yuxtaposición –como en el caso referido de Eisenstein– pero, a la vez, nos hablan de su potencialidad singular, de su propia posibilidad de hacernos sobresalir de lo propioceptivo dando lugar a una comprensión y a una interpretación activa y consciente.

Referencias bibliográficas

Bonfantini, Massimo A. (1990). Semiosis of Projectual Invention. En Massimo A. Bonfantini & Christian J. W. Kloesel (Coord.) Peirceana 2 -VS Quaderni Semiotici. Milán: Bompiani, 1990.

Cirlot, Juan Eduardo (1958). Diccionario de símbolos. Barcelona: Labor, 1992.

Deleuze, Gilles (1981). Francis Bacon: logique de la sensation. Paris: Editions du Seuil.

Deleuze, Gilles (1983). L'image-mouvement. Cinéma 1. Paris: Les éditions de Minuit.

Deleuze, Gilles (1985). L'image-temps. Cinéma 2. Paris: Les éditions de Minuit.

Eisenstein, Sergei (1949). La forma del cine. México DF: Siglo XXI, 2006.

Eisenstein, Sergei (1947). Piranesi o la fluidez de las formas. En Manfredo Tafuri. La esfera y el Laberinto. Barcelona: Gustavo Gili, 1984.

Guerra, Claudio (2000). Gebaute Zeichen: Die Semiotik der Architektur. En Uwe Wirth (Coord.) Die Welt als Zeichen und Hypothese. Frankfurt: Suhrkamp, 2000.

Kanizsa, Gaetano (1980). Gramática de la visión: percepción y pensamiento. Barcelona: Paidós, 1986.

Heidegger, Martin (1927). Ser y tiempo. Santiago de Chile: Editorial Universitaria, 1997.

Peirce, Charles S. (1958). Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Cambridge: Harvard UP.

Sarquis, Jorge (2010). Itinerarios en el Proyecto. Buenos Aires: Nobuko.

Tufte, Edward (1983). The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire: CT Graphics.

Tufte, Edward (1990). Envisioning Information, CT: Graphics Press, Cheshire, 1990.

Tufte, Edward (1997). Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative. Cheshire: CT Graphics.

Varela, Francisco; Thompson, Evan & Rosch, Eleanor (1991) The embodied mind: Cognitive science and human experience. Cambridge MA: MIT Press.

